

Dokumentacja projektu

“StudyCave”

1. Wprowadzenie

Celem projektu StudyCave jest stworzenie unikatowej platformy umożliwiającej wymianę notatek i materiałów z różnych dziedzin nauki, oraz wspierającej przyswajanie wiedzy przez różnego rodzaju gry edukacyjne i testy.

2. Słownik

- a. **materiał** - zasób platformy służący do nauki jakiegoś zagadnienia; ogólne pojęcie zbiorcze na różne rodzaje materiałów; stworzony przez użytkownika;
- b. **fiszki** - materiał, na który składa się zbiór par (zagadnienie, omówienie zagadnienia);
- c. **tradycyjne notatki** - plik w formacie DOC(X), PPT(X), PDF.
- d. **tryb odczytu** - tryb przeglądania materiałów, w którym nie można ich edytować; tryb ten jest wykorzystywany w procesie uczenia się;
- e. **udostępnienie publiczne** - udostępnienie materiału/testu dla wszystkich użytkowników;
- f. **link udostępniania** - link pozwalający na dostęp do wybranych zasobów użytkownika przez wybrane osoby, które posiadają ten link;
- g. **grupa** - zbiór uczestników z liderem (założycielem grupy) połączony ze sobą jakimś kursem;
- h. **kamienie milowe/wyzwania/osiągnięcia** - dodatkowe cele dla użytkownika odblokowujące elementy personalizacji profilu;
- i. **trudne osiągnięcie** - osiągnięcie wymagające od użytkownika dużej ilości czasu i/lub dużych umiejętności;
- j. **tytuł** - krótki opis profilu użytkownika, pozwala na personalizację konta;
- k. **ikona** - awatar profilu użytkownika, pozwala na personalizację konta;
- l. **odznaka** - obrazek odpowiadający danemu osiągnięciu;
- m. **najlepszy użytkownik** - użytkownik z największą ilością punktów;
- n. **lider grupy** - użytkownik zarejestrowany, który założył daną grupę.

- o. **członek grupy**- użytkownik zarejestrowany, który znajduje się w danej grupie.
- p. **test** - zasób platformy w formie testowej służący do sprawdzania wiedzy
- q. **memory** - gra polegająca na odkrywaniu kolejno po dwie karty i dopasowaniu ich w pary, po złym dopasowaniu obie karty są z powrotem zakryte, po dobrym gracz zdobywa punkty i dane karty nie zostają z powrotem zakryte

3. **Ogólny opis systemu**

StudyCave to aplikacja webowa, która pozwala na tworzenie, przechowywanie i udostępnianie innym materiałów naukowych w różnych postaciach np. pliki tekstowe, prezentacje czy fiszki.

Poza tym platforma udostępni też możliwość sprawdzania swojej wiedzy przez gry edukacyjne (między innymi memory) lub bardziej klasycznie przez testy np. wielokrotnego wyboru. Użytkownicy mają możliwość sami je tworzyć lub automatycznie generować z posiadanych materiałów. Aplikacja będzie też starać się mobilizować uczniów do nauki poprzez system rankingowy i odznaki.

Użytkownicy będą mogli tworzyć grupy co ułatwi pracę w szkołach, dzięki przedstawieniu nauczycielom możliwość szybkiego przesylu klasie dodatkowych treści. Tak zorganizowane zespoły będą miały możliwość tworzenia prywatnych baz materiałów i testów, a także swoje własne rankingi.

Projekt ten będzie otwarty dla każdego chętnego do poszerzania i powtarzania wiedzy. Wiele funkcji platformy będzie dostępne nawet dla niezalogowanych użytkowników.

4. **Wymagania funkcjonalne**

a. MATERIAŁY

i. *Obsługa fiszek*

- i. materiały w formie **fiszek** są zapisywane w bazie poprzez wprowadzenie przez użytkownika do tabeli
- ii. materiały w formie fiszek mogą być importowane z pliku CSV
- iii. możliwość edycji fiszek

- iv. przeglądanie fiszek
 - v. usuwanie fiszek
 - ii. *Obsługa tradycyjnych notatek - import plików*
 - i. możliwość importu plików PPT, DOC(X), PDF do **trybu odczytu**
 - ii. możliwość usunięcia importowanego pliku
 - iii. przeglądanie importowanych plików
 - iii. *Udostępnianie materiałów*
 - i. materiały można udostępniać **publicznie**
 - ii. materiały można udostępnić wybranym osobom poprzez **link udostępnienia**
 - iii. możliwość udostępniania materiałów w obrębie **grupy**
 - iv. *Przeglądanie materiałów udostępnionych*
 - i. przeglądanie materiałów publicznych
 - ii. przeglądanie materiałów z linku udostępnienia
 - iii. przeglądanie materiałów w grupie
- b. RANKINGI
- i. *Przyznawanie punktów*
 - i. użytkownik otrzymuje punkty za:
 1. codzienne logowanie
 2. wykonywanie testów
 3. wstawianie materiałów (po weryfikacji)
 4. wystawianie komentarzy
 5. osiągnięcie **kamieni milowych/wyzwań**
 - ii. *Sposoby sprawdzenia aktualnego stanu punktów/rankingu*
 - i. tabela ze wszystkimi użytkownikami wraz z osiągniętymi przez nich punktami oraz miejscem w tabeli
 - ii. licznik w profilu użytkownika
 - iii. **lista osiągnięć** zdobytych/do zdobycia
 - iii. *Nagrody i motywacja*
 - i. użytkownik może zdobyć:
 1. **tytuły** do profilu w zależności od ilości punktów
 2. **ikony** do profilu w zależności od ilości punktów

- 3. **odznaki** za zebrane kamienie milowe/osiągnięcia
- ii. nazwa **najlepszego użytkownika** wyświetlana jest na stronie głównej i/lub przy danym teście
- iii. za zdobycie **trudnego osiągnięcia** wszyscy aktualnie zalogowani użytkownicy dostają powiadomienie

c. TESTY

i. *Tworzenie testów*

i. testy oparte na fiszkach

1. **memory**

- 2. użytkownik może dopasowywać jedną stronę fiszek
- 3. przepisywanie podanych fiszek na czas
- 4. dopasowywanie odkrytych obu stron fiszek na czas

ii. standardowe testy

- 1. zadania zamknięte jednokrotnego i wielokrotnego wyboru
- 2. uzupełnianie tekstu z lukami
- 3. rozsypanki wyrazowe
- 4. łączenie słów/zdań z różnych kolumn
- 5. zadania typu prawda/fałsz
- 6. możliwość łączenia różnych typów zadań w jeden test

ii. *Możliwość blokowania dostępu do danego testu jeśli nie zrobiło się poprzedniego lub nie przeczytało się materiałów*

iii. *Eksport testów do PDF*

iv. *Usuwanie testów*

v. *Edycja testów*

vi. *Zarządzanie udostępnianiem testów*

d. GRUPY

i. **Lider grupy:**

- i. Udostępnianie materiałów
- ii. Zarządzanie użytkownikami
 - 1. wysyłanie zaproszeń do grupy
 - 2. usuwanie użytkowników z grupy

3. zatwierdzenie materiałów stworzonych przez członków grupy
- iii. Ustalanie punktacji:
 1. określenie progów punktowych za odznaki
 2. określanie punktacji za testy
- iv. Nagradzanie członków grupy
 1. Przydzielenie dodatkowych punktów za tworzenie materiałów
 2. Przydzielenie dodatkowych punktów za ciekawe komentarze
- ii. **Członek grupy:**
 - i. Ma możliwość tworzenia materiałów
 1. Pojawiają się dla innych członków grupy dopiero po zatwierdzeniu przez lidera
 2. Punktacja i uwzględnienie ich w rankingu dopiero po zatwierdzeniu przez lidera
 - ii. Jego postęp jest uwzględniony w rankingu
 - iii. Dostęp do materiałów
 - iv. Ma możliwość komentowania materiałów
 - v. Ma możliwość podglądu historii użytkownika (nowa funkcjonalność)

e. PROFIL UŻYTKOWNIKA

- i. *Edycja informacji o profilu*
 - i. Zmiana adresu e-mail
 - ii. Zmiana hasła
- ii. *System powtórek*
 - i. Ustawienie systemu powtórek
 - ii. Wyłączenie systemu powtórek
- iii. *Przeglądania bazy prywatnej testów/materiałów*
- iv. *Komentarze*
 - i. Komentowanie testów/materiałów
 - ii. Edytowanie komentarza
 - iii. Usuwanie komentarza

5. Przypadki użycia

a. MATERIAŁY

i. Dodaj fiszki

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przykład użycia pozwala użytkownikowi dodać fiszki do swojej bazy materiałów.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się, gdy użytkownik wyraża chęć dodania fiszek wybierając opcję "Dodaj materiały" a następnie "Dodaj fiszki".

1. Użytkownik wybiera opcję "Dodaj materiały" w panelu zarządzania kursem.
2. System wyświetla dostępne formy materiałów do dodania.
3. Użytkownik wybiera opcję "Dodaj fiszki".
4. Użytkownik wprowadza obie strony fiszek do tabeli na stronie.
5. Użytkownik klika przycisk "Zapisz".
6. System wyświetla potwierdzenie operacji jako alert.

Scenariusze alternatywne:

Użytkownik może importować fiszki z pliku CSV.

1. Kiedy system wyświetla dostępne formy materiałów do dodania użytkownik wybiera opcję "Dodaj fiszki z pliku CSV".
2. System prosi o wybranie pliku CSV do przesłania (separator w pliku powinien być średnik).
3. Użytkownik wybiera plik.
4. Użytkownik klika przycisk "Importuj".
5. System wyświetla potwierdzenie operacji jako alert.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

ii. Edytuj fiszki

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przykład użycia pozwala użytkownikowi na edycję fiszek.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się, gdy użytkownik wyraża chęć edycji fiszek poprzez wybranie opcji “Edytuj” przy konkretnym zestawie fiszek na liście materiałów.

1. Użytkownik wybiera opcję “Edytuj” przy konkretnym zestawie fiszek na liście materiałów.
2. System otwiera edytor fiszek - wypełnioną tabelę.
3. Użytkownik może modyfikować dowolną komórkę tabeli.
4. Użytkownik klika przycisk “Zapisz”.
5. System wyświetla potwierdzenie operacji jako alert.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

iii. Usuń fiszki

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przykład użycia pozwala użytkownikowi usunąć fiszki z bazy.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się, gdy użytkownik wyraża chęć usunięcia fiszek poprzez wybranie opcji “Usuń” przy konkretnym zestawie fiszek na liście materiałów.

1. Użytkownik wybiera opcję “Usuń” przy konkretnym zestawie fiszek na liście materiałów.
2. System wyświetla ekran z prośbą o potwierdzenie usunięcia.
3. Użytkownik klika przycisk “Potwierdź”.
4. System wyświetla potwierdzenie operacji jako alert.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

iv. Przeglądaj fiszki

Aktor podstawowy: Dowolny (nawet niezalogowany) użytkownik

Opis:

Ten przykład użycia pozwala dowolnemu użytkownikowi przeglądać fiszki.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się, gdy wyrazi chęć przeglądania fiszek poprzez wybranie opcji “Pokaż” przy konkretnym zestawie fiszek na liście materiałów.

1. Użytkownik wybiera opcję “Pokaż” przy konkretnym zestawie fiszek na liście materiałów.
2. System wyświetla fiszki w formie jedna na ekran.
3. Po kliknięciu na fiszkę pojawia się jej druga strona.
4. Aby przejść do kolejnej fiszki użytkownik klika “Dalej”.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Fiszki muszą mieć ustawione odpowiednie udostępnianie (wtedy są dostępne dla właściciela/wybranych użytkowników/grupy/wszystkich).

Warunki początkowe:

Nie ma żadnych warunków początkowych powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

- v. Importuj pliki do nauki

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przykład użycia pozwala użytkownikowi importować pliki do nauki.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się, gdy użytkownik wyraża chęć importowania pliku wybierając opcję “Dodaj materiały” a następnie “Importuj plik”.

1. Użytkownik wybiera opcję “Dodaj materiały” w panelu zarządzania kursem.
2. System wyświetla dostępne formy materiałów do dodania.
3. Użytkownik wybiera opcję “Importuj pliki”.
4. Użytkownik wybiera plik do zaimportowania z dysku swojego komputera.
5. Użytkownik klika przycisk “Zapisz”.
6. System wyświetla potwierdzenie operacji jako alert.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia..

vi. Przeglądaj importowane pliki

Aktor podstawowy: Dowolny (nawet niezalogowany) użytkownik

Opis:

Ten przykład użycia pozwala użytkownikowi przeglądać pliki.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się, gdy wyrazi chęć przeglądania plików wybranie opcji “Pokaż” przy konkretnym pliku na liście materiałów.

1. Użytkownik wybiera opcję “Pokaż” przy konkretnym pliku na liście materiałów.
2. System wyświetla zawartość pliku.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Pliki muszą mieć ustawione odpowiednie udostępnianie (wtedy są dostępne dla właściciela/wybranych użytkowników/grupy/wszystkich). Aby przeglądanie było możliwe pliki muszą mieć jedno z trzech rozszerzeń: PDF, DOC(X), PPT.

Warunki początkowe:

Nie ma żadnych warunków początkowych powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

vii. Usuń importowane pliki

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przykład użycia pozwala użytkownikowi usunąć importowane pliki.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się, gdy użytkownik wyraża chęć usunięcia pliku poprzez wybranie opcji “Usuń” przy konkretnym pliku na liście materiałów.

1. Użytkownik wybiera opcję “Usuń” przy konkretnym pliku na liście materiałów.

2. System wyświetla ekran z prośbą o potwierdzenie usunięcia.
3. Użytkownik klika przycisk "Potwierdź".
4. System wyświetla potwierdzenie operacji jako alert.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

- viii. Udostępnij materiały publicznie

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przykład użycia pozwala użytkownikowi udostępnić wybrany materiał dla wszystkich.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się, gdy użytkownik wyraża chęć udostępnienia materiału poprzez wybranie opcji "Udostępnij" przy konkretnym materiale na liście materiałów.

1. Użytkownik wybiera opcję "Udostępnij" przy konkretnym materiale na liście materiałów.
2. System wyświetla ekran z opcjami udostępniania.
3. Użytkownik wybiera jedną opcję z: "Nie udostępniaj" (domyślna), "Udostępnij publicznie", "Udostępnij w grupie" (o ile użytkownik jest w jakiejś grupie).
4. Użytkownik klika przycisk "Zapisz".
5. System wyświetla potwierdzenie operacji jako alert.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

- ix. Udostępnił materiały poprzez link udostępnienia

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przykład użycia pozwala użytkownikowi udostępnić wybrany materiał dla wybranych osób przez link udostępnienia.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się, gdy użytkownik wyraża chęć pobrania linku udostępnienia poprzez wybranie opcji "Pobierz link udostępnienia" przy konkretnym materiale na liście materiałów.

1. Użytkownik wybiera opcję "Pobierz link udostępnienia" przy konkretnym materiale na liście materiałów.
2. Link jest wyświetlany na ekranie i kopiowany do schowka.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

b. SPOSOBY SPRAWDZENIA AKTUALNEGO STANU PUNKTÓW

i. Tabela wszystkich użytkowników

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przykład użycia pozwala użytkownikowi sprawdzić swoją pozycję w tabeli wyników.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy użytkownik chce sprawdzić swoją pozycję w rankingu.

1. Użytkownik wchodzi na swój profil.
2. Użytkownik wybiera opcję "Rankingi"
3. System wyświetla tabelę z rankingiem użytkowników

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

ii. Licznik punktów w profilu użytkownika

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przykład użycia pozwala użytkownikowi sprawdzić swoją liczbę zebranych punktów.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy użytkownik chce sprawdzić liczbę zebranych punktów.

1. Użytkownik wchodzi na swój profil.
2. System wyświetla ilość zebranych punktów przy podstawowych informacjach o użytkowniku

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

iii. Lista osiągnięć

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przykład użycia pozwala użytkownikowi sprawdzić listę osiągnięć.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy użytkownik chce sprawdzić swoją listę osiągnięć.

1. Użytkownik wchodzi na swój profil.
2. Użytkownik wybiera opcję "Osiągnięcia"
3. System wyświetla tabelę z osiągnięciami
 - a. Użytkownik może filtrować zdobyte osiągnięcia
 - b. Użytkownik może filtrować niezdożyte osiągnięcia

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

c. PERSONALIZACJA KONTA UŻYTKOWNIKA

- i. Użytkownik ustawia tytuł profilu

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przykład użycia pozwala użytkownikowi ustawić tytuł na swoim koncie.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy użytkownik chce ustawić tytuł na swoim koncie.

1. Użytkownik wchodzi na swój profil.
2. Użytkownik wybiera opcję "Personalizuj profil"
3. Użytkownik wybiera opcję "Zmień tytuł"
4. System wyświetla wszystkie zdobyte tytuły
5. Użytkownik wybiera tytuł z dostępnych, następnie potwierdza swój wybór.
6. System aktualizuje profil użytkownika

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Użytkownik musi potwierdzić swój wybór.

- ii. Użytkownik ustawia ikonę profilu

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przykład użycia pozwala użytkownikowi ustawić ikonę na swoim koncie.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy użytkownik chce ustawić ikonę na swoim koncie.

1. Użytkownik wchodzi na swój profil.
2. Użytkownik wybiera opcję "Personalizuj profil"
3. Użytkownik wybiera opcję "Zmień ikonę"
4. System wyświetla wszystkie zdobyte ikony
5. Użytkownik wybiera ikonę z dostępnych, następnie potwierdza swój wybór.
6. System aktualizuje profil użytkownika

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Użytkownik musi potwierdzić swój wybór.

d. GRUPY

- i. Udostępnił materiały w grupie

Aktor podstawowy: Lider grupy

Opis:

Ten przypadek użycia pozwala Liderowi udostępnić wybrany materiał dla wszystkich członków grupy.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy użytkownik wyraża chęć udostępnienia materiału poprzez wybranie opcji "Udostępnił" przy konkretnym materiale na liście materiałów.

1. Lider wybiera opcję "Udostępnił" przy konkretnym materiale na liście materiałów.
2. System wyświetla ekran z opcjami udostępniania.
3. Lider wybiera opcję: "Udostępnił w grupie"
4. Lider klika przycisk "Zapisz".
5. System wyświetla potwierdzenie operacji jako alert.
6. Materiał zostaje udostępniony dla wszystkich członków grupy.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przypadku użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przypadkiem użycia.

- ii. Udostępnij materiały w grupie

Aktor podstawowy: Członek grupy

Opis:

Ten przypadek użycia pozwala użytkownikowi udostępnić wybrany materiał dla wszystkich członków grupy.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy użytkownik wyraża chęć udostępnienia materiału poprzez wybranie opcji “Udostępnij” przy konkretnym materiale na liście materiałów.

1. Użytkownik wybiera opcję “Udostępnij” przy konkretnym materiale na liście materiałów.
2. System wyświetla ekran z opcjami udostępniania.
3. Użytkownik wybiera opcję z: “Udostępnij w grupie”
4. Użytkownik klika przycisk “Zapisz”.
5. System wyświetla potwierdzenie operacji jako alert.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przypadku użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przypadkiem użycia.

Warunki początkowe:

Nie ma żadnych warunków początkowych powiązanych z tym przypadkiem użycia.

Warunki końcowe:

Lider grupy musi zatwierdzić materiał by był on dostępny na grupie

- iii. Usuń użytkownika z grupy

Aktor podstawowy: Lider grupy

Opis:

Ten przypadek użycia pozwala Liderowi usunąć wybranego użytkownika z grupy.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy Lider znajduje się na stronie grupy.

1. Lider wybiera opcję "Lista użytkowników" w panelu grupy.
2. System wyświetla listę członków grupy.
3. Użytkownik wybiera opcję "usuń" obok interesującego go użytkownika.
4. System wyświetla prośbę o potwierdzenie operacji jako alert.
5. Lider potwierdza operację usunięcia użytkownika.
6. Wybrany użytkownik zostaje usunięty z grupy.

Scenariusze alternatywne:

- 4a. Lider wybiera opcję "Anuluj" rezygnując z operacji.

Specjalne wymagania:

Lider jest widoczny na liście użytkowników, ale opcja "usuń" nie jest dla niego dostępna.

Warunki początkowe:

Grupa posiada co najmniej jednego użytkownika

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przypadkiem użycia.

- iv. Wyślij zaproszenie do grupy

Aktor podstawowy: Lider grupy

Opis:

Ten przypadek użycia pozwala Liderowi wysłać zaproszenie do konkretnego użytkownika o dołączeniu do grupy.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy użytkownik znajduje się na

stronie grupy.

1. Użytkownik wybiera opcję "Dodaj użytkownika" w panelu grupy.
2. System wyświetla ekran z polem do uzupełnienia.
3. Użytkownik wpisuje nazwę lub adres email użytkownika, którego chce dodać i zatwierdza przyciskiem "Wyślij".
4. System wysyła zaproszenie dołączenia do grupy wpisanemu użytkownikowi.
5. System wyświetla potwierdzenie operacji jako alert.
6. Wybrany materiał zostaje udostępniony na stronie grupy dla wszystkich jej członków.

Scenariusze alternatywne:

4a. w przypadku, gdy system nie może znaleźć użytkownika o podanej nazwie wyświetla komunikat o braku dopasowań.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przypadkiem użycia.

Warunki początkowe:

Nie ma żadnych warunków początkowych powiązanych z tym przypadkiem użycia.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przypadkiem użycia.

- v. Zatwierdź materiał

Aktor podstawowy: Lider grupy

Opis:

Ten przypadek użycia pozwala Liderowi na zatwierdzenie materiałów stworzonych przez członków grupy.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy Lider znajduje się na stronie głównej grupy.

1. Lider wybiera opcję "Pokaż oczekujące materiały" w panelu grupy.
2. System wyświetla listę oczekujących do zatwierdzenia materiałów.
3. Lider wybiera opcję "Zatwierdź" przy wybranym przez niego materiale.
4. System wyświetla pole do wpisania wartości punktów, którą użytkownik dostanie za stworzenie testu.

5. Lider wypełnia pole wartością liczbową i wybiera opcję "Zatwierdź".
6. Wybrany materiał zostaje udostępniony na stronie grupy dla wszystkich jej członków.

Scenariusze alternatywne:

1. Lider wybiera opcję "Odrzuć".
2. Materiał znika z listy oczekujących materiałów.

Specjalne wymagania:

Lider może wpisać liczbę z przedziału od 0 do 100.

Warunki początkowe:

Nie ma żadnych warunków początkowych powiązanych z tym przypadkiem użycia.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przypadkiem użycia.

- vi. Określ punktację za materiał

Aktor podstawowy: Lider grupy

Opis:

Ten przypadek użycia pozwala Liderowi na określenie punktacji za materiał dostępny na stronie grupy.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy Lider znajduje się na stronie głównej grupy.

1. Użytkownik wybiera opcję "Ustal punktację" przy interesującym go teście.
2. System wyświetla pole do wpisania wartości punktowej.
3. Lider uzupełnia pole i wybiera opcję "Zatwierdź".
4. Wybrany materiał zostaje uaktualniony o nową wartość punktową.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Lider może wpisać liczbę z przedziału od 0 do 100.

Warunki początkowe:

Nie ma żadnych warunków początkowych powiązanych z tym przypadkiem użycia.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

- vii. Nagradzanie członków grupy za komentarze

Aktor podstawowy: Lider grupy

Opis:

Ten przypadek użycia pozwala Liderowi na przyznanie dodatkowych punktów za aktywność jej członków w komentowaniu materiałów.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy Lider znajduje się na stronie głównej grupy.

1. Lider wchodzi w interesujący go materiał.
2. System wyświetla materiał wraz z sekcją komentarzy.
3. Lider wybiera opcję "Przydziel punkty" na interesującym go komentarzu.
4. System wyświetla pole do uzupełnienia wartości liczbowej.
5. Lider wpisuje wartość i wybiera opcję "Zatwierdź".
6. System uaktualnia liczbę punktów danego użytkownika.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Lider może wpisać liczbę z przedziału od 0 do 100.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

- viii. Komentowanie materiałów

Aktor podstawowy: Członek grupy

Opis:

Ten przypadek użycia pozwala użytkownikowi na skomentowanie materiałów

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy użytkownik znajduje się na stronie głównej grupy.

1. Użytkownik wchodzi w interesujący go materiał przy interesującym go teście.
2. System wyświetla materiał razem z sekcją komentarzy i polem do napisania własnego.
3. Użytkownik uzupełnia pole i wybiera opcję "Wyślij".
4. Sekcja komentarzy zostaje uaktualniona o nowy.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Pole jest ograniczone do wprowadzenia 1000 znaków.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przypadkiem użycia.

e. TESTY

- i. Stworzenie testu typu memory

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przypadek użycia pozwala użytkownikowi stworzyć test typu memory.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się gdy użytkownik znajduje się w menu wyboru typu testu do stworzenia.

1. Użytkownik wybiera opcję memory w menu wyboru typu testu do stworzenia.
2. Użytkownik wybiera czy chce wprowadzić dane ręcznie, wybrać dane z pliku, czy użyć wcześniej stworzonych materiałów.
3. System informuje użytkownika o poprawności danych.
4. Użytkownik widzi podgląd wszystkich kart do gry w memory i

- je akceptuje poprzez wybranie opcji zapisz.
5. Użytkownik wprowadza nazwę testu.
 6. Użytkownik potwierdza zapisanie testu.
 7. System przekierowuje użytkownika do podglądu jego testu oraz zapisuje test w bazie danych.

Scenariusze alternatywne:

Gdy użytkownik wybrał opcję danych z pliku w punkcie 2.

Po ukończeniu scenariusza alternatywnego wracamy do punktu 3. scenariusza głównego.

1. Użytkownik jest proszony o wybranie pliku z miejsca na dysku.
2. Użytkownik wybiera plik.
3. Użytkownik potwierdza dodanie danych z pliku.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

- ii. Stworzenie testu z dopasowywaniem jednej strony fiszek

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przypadek użycia pozwala użytkownikowi stworzyć test polegający na uzupełnianiu jednej strony fiszek.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się gdy użytkownik znajduje się w menu wyboru typu testu do stworzenia.

1. Użytkownik wybiera opcję testu z dopasowywaniem jednej strony fiszek w menu wyboru typu testu do stworzenia.
2. Użytkownik wybiera czy chce wprowadzić dane ręcznie, wybrać dane z pliku, czy użyć wcześniej stworzonych materiałów.
3. System informuje użytkownika o poprawności danych.
4. Użytkownik widzi podgląd testu i go akceptuje poprzez wybranie opcji zapisz.
5. Użytkownik wprowadza nazwę testu.

6. Użytkownik potwierdza zapisanie testu.
7. System przekierowuje użytkownika do podglądu jego testu oraz zapisuje test w bazie danych.

Scenariusze alternatywne:

Gdy użytkownik wybrał opcję danych z pliku w punkcie 2.

Po ukończeniu scenariusza alternatywnego wracamy do punktu 3. scenariusza głównego.

1. Użytkownik jest proszony o wybranie pliku z miejsca na dysku.
2. Użytkownik wybiera plik.
3. Użytkownik potwierdza dodanie danych z pliku.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

- iii. Stworzenie testu z przepisywaniem fiszek na czas

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przypadek użycia pozwala użytkownikowi stworzyć test polegający na przepisywaniu fiszek na czas.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się gdy użytkownik znajduje się w menu wyboru typu testu do stworzenia.

1. Użytkownik wybiera opcję testu "przepisywanie na czas" w menu wyboru typu testu do stworzenia.
2. Użytkownik wybiera czy chce wprowadzić dane ręcznie, wybrać dane z pliku, czy użyć wcześniej stworzonych materiałów.
3. System informuje użytkownika o poprawności danych.
4. Użytkownik widzi podgląd testu i go akceptuje poprzez wybranie opcji zapisz.
5. Użytkownik wprowadza nazwę testu.
6. Użytkownik wybiera widoczność rankingu wyników.
7. Użytkownik potwierdza zapisanie testu.

8. System przekierowuje użytkownika do podglądu jego testu oraz zapisuje test w bazie danych.

Scenariusze alternatywne:

Gdy użytkownik wybrał opcję danych z pliku w punkcie 2.

Po ukończeniu scenariusza alternatywnego wracamy do punktu 3. scenariusza głównego.

1. Użytkownik jest proszony o wybranie pliku z miejsca na dysku.
2. Użytkownik wybiera plik.
3. Użytkownik potwierdza dodanie danych z pliku.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

- iv. Stworzenie testu polegającego na łączeniu obu stron fiszek

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przypadek użycia pozwala użytkownikowi stworzyć test polegający na łączeniu obu stron fiszek na czas.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się gdy użytkownik znajduje się w menu wyboru typu testu do stworzenia.

1. Użytkownik wybiera opcję testu "łącznie fiszek" w menu wyboru typu testu do stworzenia.
2. Użytkownik wybiera czy chce wprowadzić dane ręcznie, wybrać dane z pliku, czy użyć wcześniej stworzonych materiałów.
3. System informuje użytkownika o poprawności danych.
4. Użytkownik widzi podgląd testu i go akceptuje poprzez wybranie opcji zapisz.
5. Użytkownik wprowadza nazwę testu.
6. Użytkownik potwierdza zapisanie testu.
7. System przekierowuje użytkownika do podglądu jego testu oraz zapisuje test w bazie danych.

Scenariusze alternatywne:

Gdy użytkownik wybrał opcję danych z pliku w punkcie 2.

Po ukończeniu scenariusza alternatywnego wracamy do punktu 3. scenariusza głównego.

1. Użytkownik jest proszony o wybranie pliku z miejsca na dysku.
2. Użytkownik wybiera plik.
3. Użytkownik potwierdza dodanie danych z pliku.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

- v. Stworzenie zadania jednokrotnego lub wielokrotnego wyboru

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Przypadek użycia polega na dodaniu do testu zadania jednokrotnego lub wielokrotnego wyboru.

Scenariusze:**Scenariusz główny:**

Przykład użycia zaczyna się gdy użytkownik znajduje się w widoku tworzenia testu i wybrał opcję dodaj zadanie.

1. Użytkownik wybiera opcję "dodaj zadanie zamknięte jednokrotnego/wielokrotnego wyboru".
2. Użytkownik wpisuje treść pytania w odpowiednim miejscu.
3. Użytkownik wpisuje odpowiedź.
4. Użytkownik wpisuje kolejną odpowiedź.
5. Użytkownik wybiera opcję dodaj kolejną odpowiedź.
6. Użytkownik wpisuje resztę odpowiedzi.
7. Użytkownik wybiera opcję czy pytanie ma być jednokrotnego czy wielokrotnego wyboru.
8. Użytkownik zapisuje pytanie w tworzonym/edytowanym teście.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

- vi. Stworzenie zadania z uzupełnianiem luk

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Przypadek użycia polega na dodaniu do testu zadania polegającego na uzupełnianiu luk w tekście.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się gdy użytkownik znajduje się w widoku tworzenia testu i wybrał opcję dodaj zadanie.

1. Użytkownik wybiera opcję “dodaj zadanie - uzupełnianie luk”.
2. Użytkownik wpisuje zdanie.
3. Użytkownik klika na słowa które mają zostać zamienione na luki.
4. Użytkownik zapisuje zadanie w tworzonym/edytowanym teście.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

- vii. Stworzenie zadania polegającego na ułożeniu rozsypanki wyrazowej

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Przypadek użycia polega na dodaniu do testu zadania polegającego na ułożeniu rozsypanki wyrazowej.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się gdy użytkownik znajduje się w widoku tworzenia testu i wybrał opcję dodaj zadanie.

1. Użytkownik wybiera opcję “dodaj zadanie - rozsypanka wyrazowa”.
2. Użytkownik wpisuje zdanie.
3. System automatycznie tworzy rozsypankę wyrazową.
4. Użytkownik zapisuje zadanie w tworzonym/edytowanym teście.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

- viii. Stworzenie zadania polegającego na łączeniu par słów/zdań

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Przypadek użycia polega na dodaniu do testu zadania polegającego na łączeniu par.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się gdy użytkownik znajduje się w widoku tworzenia testu i wybrał opcję dodaj zadanie.

1. Użytkownik wybiera opcję “dodaj zadanie - łączenie par”.
2. Użytkownik wpisuje słowa lub zdania w tabelę.
3. System automatycznie miesza dane w każdej kolumnie generując tym zadanie.
4. Użytkownik zapisuje zadanie w tworzonym/edytowanym teście.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

- ix. Stworzenie testu z wielu zadań testowych różnego lub tego samego typu

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Przypadek użycia polega na stworzeniu przez użytkownika testu składającego się z różnych zadań testowych.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się gdy użytkownik znajduje się w widoku panelu zarządzania testami.

1. Użytkownik wybiera opcję “dodaj nowy test”.
2. System otwiera widok tworzenia testu.
3. Użytkownik wprowadza tytuł testu.
4. Użytkownik wybiera opcję dodaj zadanie.
5. Użytkownik wybiera typ zadania.
6. Użytkownik wykonuje czynności opisane w przypadku użycia odpowiednio wybranego zadania.
7. Po dodaniu zadań użytkownik wybiera ustawienia udostępniania testu. (np. test publiczny)

8. Użytkownik ustala limit czasowy testu.
9. Użytkownik zapisuje test wybierając opcję zapisz.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

- x. Eksport testu do pliku PDF

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Przypadek użycia polega na zaimportowaniu przez użytkownika testu stworzonego w systemie.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się gdy użytkownik znajduje się w widoku panelu zarządzania testami.

1. Użytkownik zaznacza wybrany test poprzez kliknięcie.
2. Użytkownik wybiera opcję z menu "importuj do PDF".
3. Użytkownik wybiera miejsce na dysku, w którym test ma zostać zapisany.
4. Użytkownik potwierdza chęć zapisania pliku i rozpoczyna tym samym pobieranie.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

- xi. Usuwanie testu

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Przypadek użycia polega na usunięciu przez użytkownika testu stworzonego w systemie.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się gdy użytkownik znajduje się w widoku panelu zarządzania testami.

1. Użytkownik zaznacza wybrany test poprzez kliknięcie.
2. Użytkownik wybiera opcję z menu "usuń".
3. Użytkownik potwierdza chęć usunięcia testu poprzez kliknięcie przycisku "tak" w oknie dialogowym.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

- xii. Usuwanie zadania z testu

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Przypadek użycia polega na usunięciu przez użytkownika zadania z testu stworzonego w systemie.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się gdy użytkownik znajduje się w widoku panelu zarządzania testami.

1. Użytkownik zaznacza wybrany test poprzez kliknięcie.
2. Użytkownik wybiera opcję z menu “edytuj”.
3. System otwiera widok edycji testu.
4. Użytkownik zaznacza wybrane zadanie.
5. Użytkownik wybiera z menu opcję usuń.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

xiii. Edycja testu

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Przypadek użycia polega na edycji przez użytkownika testu stworzonego w systemie.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się gdy użytkownik znajduje się w widoku panelu zarządzania testami.

1. Użytkownik zaznacza wybrany test poprzez kliknięcie.
2. Użytkownik wybiera opcję z menu “edytuj”.
3. System otwiera widok edycji testu identyczny jak ten do stworzenia nowego testu.
4. Po dokonaniu edycji użytkownik zapisuje test dokładnie tak jak podczas tworzenia nowego testu.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

xiv. Rozwiązywanie testu

Aktor podstawowy: Dowolny użytkownik posiadający dostęp do rozwiązywania testu (może być niezalogowany)

Opis:

Przypadek użycia polega na rozwiązywaniu przez użytkownika testu stworzonego w systemie.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się gdy użytkownik znajduje się w widoku wybranego zbioru testów.

1. Użytkownik zaznacza wybrany test poprzez kliknięcie.
2. Użytkownik wybiera opcję z menu "rozpocznij".
3. System otwiera widok rozwiązywania testu.
4. Użytkownik wybiera odpowiedzi na pytania.
5. Użytkownik przechodzi do kolejnych zadań testu przyciskiem "dalej".
6. Gdy użytkownik dojdzie do końca testu wybiera opcję "zakończ test".
7. Test zostaje zakończony, system pokazuje użytkownikowi jego wynik oraz pozycję w rankingu jeśli dany test go posiada.

Scenariusze alternatywne:

Gdy podczas kroków 3-6 skończy się czas na rozwiązywanie testu.

1. System zamyka widok rozwiązywania testu i przedstawia użytkownikowi odpowiedni komunikat o skończeniu się czasu oraz przedstawia mu jego wynik i pozycję w rankingu jeśli dany test go posiada.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

xv. Edycja zadania

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Przypadek użycia polega na edycji przez użytkownika zadania z testu stworzonego w systemie.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przykład użycia zaczyna się gdy użytkownik znajduje się w widoku panelu zarządzania testami.

2. Użytkownik zaznacza wybrany test poprzez kliknięcie.
3. Użytkownik wybiera opcję z menu "edytuj".
4. System otwiera widok edycji testu.
5. Użytkownik zaznacza wybrane zadanie.
6. Użytkownik wybiera z menu opcję edytuj.
7. System otwiera okno edycji zadania identyczne jak te do tworzenia zadania.
8. Użytkownik wprowadza swoje poprawki.
9. Użytkownik zapisuje zadanie przyciskiem "zapisz".
10. System zamyka okno edycji zadania.
11. Użytkownik zapisuje test przyciskiem "zapisz".

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

f. PROFIL UŻYTKOWNIK

i. Zmiana adresu e-mail

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przykład użycie pozwala użytkownikowi na zmianę informacji podstawowych o swoim profilu.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy użytkownik chce zmienić adres e-mail podany na jego profilu.

1. Użytkownik wchodzi na swój profil
2. Użytkownik wybiera opcję "Edytuj profil"
3. Użytkownik wybiera opcję "Zmień adres e-mail"
4. Użytkownik wprowadza nowy adres e-mail i klika "Zapisz"
5. System wysyła na podany przez użytkownika nowy adres e-mail link potwierdzający zmianę
6. Użytkownik wchodzi w link
7. System aktualizuje profil użytkownika

Scenariusze alternatywne:

Użytkownik nie wszedł w link potwierdzający zmianę

1. System wyświetla stary e-mail w profilu użytkownika
2. Przy następnym logowaniu, system wyświetla powiadomienie o nieudanej zmianie adresu e-mail
3. Użytkownik powtarza Scenariusz główny

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

ii. Zmiana hasła

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przykład użycia pozwala użytkownikowi na zmianę hasła w swoim profilu.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy użytkownik chce zmienić hasło do jego profilu.

1. Użytkownik wchodzi na swój profil
2. Użytkownik wybiera opcję "Edytuj profil"
3. Użytkownik wybiera opcję "Zmień hasło"
4. Użytkownik wprowadza nowe hasło dwukrotnie i klika "Zapisz"
5. System wysyła na podany przez użytkownika adres e-mail informacje o zmianie hasła
6. System aktualizuje profil użytkownika

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

iii. Ustawienie systemu powtórek

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przykład użycie pozwala użytkownikowi na zaplanowanie systemu powtórek.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy użytkownik chce dodać powiadomienia o powtórkach.

1. Użytkownik wchodzi na swój profil
2. Użytkownik wybiera opcję "Ustawienia powtórek"
3. Użytkownik wybiera opcję "Włącz powtórki"
4. Użytkownik wybiera preferowany sposób przypomnień: e-mail lub powiadomienie push w przeglądarce
5. Użytkownik wybiera częstość przypomnień
6. Użytkownik wybiera opcję "Zapisz"
7. System aktualizuje profil użytkownika

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

iv. Ustawienie systemu powtórek

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przykład użycia pozwala użytkownikowi na zaplanowanie systemu powtórek.

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy użytkownik chce wyłączyć powiadomienia

8. Użytkownik wchodzi na swój profil
9. Użytkownik wybiera opcję "Ustawienia powtórek"
10. Użytkownik wybiera opcję "Wyłącz powtórki"
11. Użytkownik wybiera opcję "Zapisz"

12. System aktualizuje profil użytkownika

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia.

v. Przeglądania bazy prywatnej testów/materiałów

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przykład użycia pozwala użytkownikowi na wyświetlenie zbiorowe testów/materiałów udostępnionych dla Niego linkiem lub w jego grupach

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy użytkownik chce zobaczyć wszystkie testy/materiały udostępnione dla Niego

1. Użytkownik wchodzi na swój profil
2. Użytkownik wybiera opcję "Udostępnione dla mnie"
3. System wyświetla wszystkie udostępnione dla danego użytkownika testy/materiały, które nie są publiczne.
4. Użytkownik może wybierać filtry: "wyświetl tylko testy", "wyświetl tylko materiały", "wyświetl tylko udostępnione linkiem", "wyświetl tylko udostępnione z danej grupy"
5. System wyświetla testy/materiały z uwzględnieniem filtrów

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany i posiadać zaplanowane wcześniej powiadomienia o powtórkach.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przykładem użycia

vi. Komentowanie testów/materiałów

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przypadek użycia pozwala użytkownikowi na skomentowanie testów/materiałów

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy użytkownik chce wyrazić opinie o teście/materiale

1. Użytkownik wchodzi w interesujący go materiał przy interesującym go teście.
2. System wyświetla materiał razem z sekcją komentarzy i polem do napisania własnego.
3. Użytkownik uzupełnia pole i wybiera opcję "Wyślij".
4. Sekcja komentarzy zostaje uaktualniona o nowy.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Pole jest ograniczone do wprowadzenia 1000 znaków.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przypadkiem użycia.

vii. Komentowanie testów/materiałów

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przypadek użycia pozwala użytkownikowi na edycję swojego komentarza przy teście/materiale

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy użytkownik chce edytować swój wcześniej wprowadzony komentarz o teście/materiale

1. Użytkownik wybiera swój komentarz który chce edytować.
2. Użytkownik wybiera opcję "Edytuj komentarz".
3. System wyświetla pole komentarza z możliwością.
4. Użytkownik wprowadza zmiany w polu i wybiera opcję "Zapisz"
5. System wyświetla okienko z opcją potwierdzenia akcji.
6. Użytkownik potwierdza chęć zmiany komentarza przez wybranie opcji "OK"
7. Sekcja komentarzy zostaje uaktualniona.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany i posiadać już zapisany komentarz.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przypadkiem użycia.

viii. Usuwanie komentarza

Aktor podstawowy: Zalogowany użytkownik

Opis:

Ten przypadek użycia pozwala użytkownikowi na usunięcie swojego komentarza

Scenariusze:

Scenariusz główny:

Przypadek użycia zaczyna się, gdy użytkownik chce usunąć swój wpis przy teście/materiale

1. Użytkownik wybiera swój komentarz który chce usunąć.
2. Użytkownik wybiera opcję "Usuń komentarz".
3. System wyświetla okienko z opcją potwierdzenia akcji.
4. Użytkownik potwierdza chęć usunięcia komentarza przez wybranie opcji "OK"
5. Sekcja komentarzy zostaje uaktualniona.

Scenariusze alternatywne:

Brak alternatywnych scenariuszy dotyczących tego przykładu użycia.

Specjalne wymagania:

Nie ma żadnych specjalnych wymagań powiązanych z tym przykładem użycia.

Warunki początkowe:

Użytkownik musi być zalogowany i posiadać już zapisany komentarz.

Warunki końcowe:

Nie ma żadnych warunków końcowych powiązanych z tym przypadkiem użycia.

6. Wymagania niefunkcjonalne

a. Środowisko pracy systemu

Platforma będzie działać na dowolnym systemie operacyjnym, który ma zainstalowaną dowolną aktualną przeglądarkę internetową.

b. Wykorzystywane technologie

- i. Strona kliencka - Angular 5.0
- ii. Serwer - Spring Framework
- iii. Baza danych - MySQL

c. Ograniczenia sprzętowe

Aby korzystać z platformy potrzebny jest dostęp do Internetu.

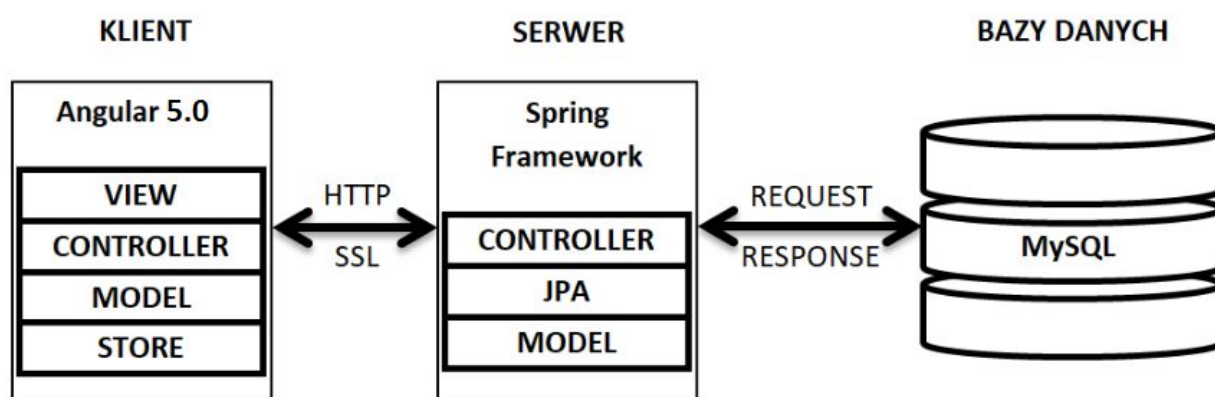
d. Bezpieczeństwo

Dane użytkowników przechowywane w platformie będą chronione przed dostępem osób nieuprawnionych.

e. Wydajność

Platforma będzie w stanie obsługiwać wiele sesji bez widocznych opóźnień po stronie użytkowników.

7. Architektura systemu



8. Role - ogólnie

a. Front-End

- i. Łukasz Lejman
- ii. Jakub Lenartowicz
- iii. Marcin Szczepański (lider zespołu)

b. Back-End

- i. Dawid Bogacki
- ii. Andrzej Fudro